

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平4-220276

(43)公開日 平成4年(1992)8月11日

(51)Int.Cl.⁵

A 63 F 5/04
7/02

識別記号

府内整理番号
512
7130-2C
320
7017-2C

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数1(全4頁)

(21)出願番号

特願平2-404398

(22)出願日

平成2年(1990)12月20日

(71)出願人 390031783

サミー工業株式会社

東京都豊島区東池袋2丁目23番2号

(72)発明者 山田 康二

東京都板橋区双葉町31番7号 サミー工業
株式会社内

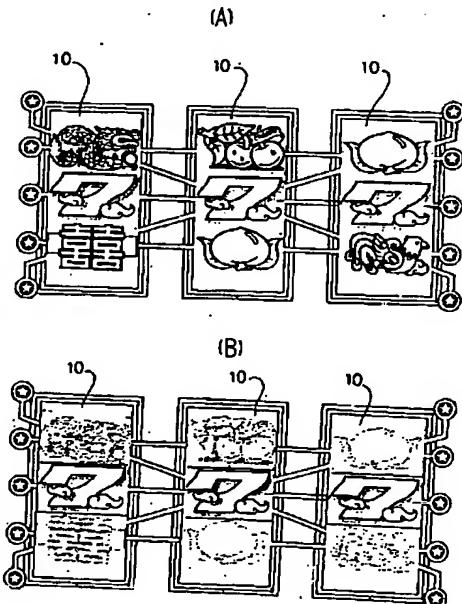
(74)代理人 弁理士 黒田 博道 (外4名)

(54)【発明の名称】スロットマシンの表示装置

(57)【要約】

【目的】入賞の組合せに該当する絵柄をプレーヤーに分かりやすく表示できるスロットマシンの表示装置を提供する。

【構成】液晶シャッターにて形成される表示窓10と、その液晶シャッターを透明とするか不透明とするかの制御を行わせるための制御部とからなり、表示窓10は回転リールの前方に位置し、その表示窓10には各回転リールの絵柄が3個ずつ、即ち9個の絵柄が見えるように形成され、制御部は、液晶シャッターたる表示窓10を透明とするか不透明とするかについて回転リールの各絵柄毎に制御できるよう形成され、且つ入賞の組合せの絵柄に対応する部分のみを透明とするよう制御する。即ち、表示窓10の9箇所を個別に制御する。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の回転リールを有してなるスロットマシンにおける入賞を表示する装置であつて、液晶シャッターにて形成される表示窓と、その表示窓を透明とするか不透明とするかの制御を行わせるための制御部とかなり、表示窓は回転リールの前方に位置し、その表示窓に各回転リールの絵柄が見えるように形成されており、制御部は、液晶シャッターたる表示窓を透明とするか不透明とするかについて回転リールの各絵柄毎に制御できるよう形成され、且つ 入賞の組合せの絵柄に対応する表示窓の区分のみを透明とすることを制御可能としたこと、を特徴とするスロットマシンの表示装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】この発明は、スロットマシンの表示装置、更に詳しくは、複数の回転リールを有してなるスロットマシンにおいて、回転リールの絵柄を見るために設けられた表示窓及びその関連部材に関するものである。

【0002】

【従来の技術】以下、従来のスロットマシンの表示装置について、図2に示すスロットマシンの正面図をもとに説明する。このスロットマシンは、円筒状のリール本体と、そのリール本体の円周面に貼付される帶状のリールテープとからなる回転リールを3つ備えている。リールテープには、複数の絵柄が等間隔にて描かれているものであった。回転リールは、スロットマシンの正面中央附近に設けられた表示窓20から、その絵柄が見えるように配置されている。

【0003】本来、スロットマシンのゲーム性は、上記のように形成された3つの回転リールを回転させ、そのリールテープに描かれた絵柄を、表示窓20において特定の組合せ（以下、「入賞」という）となるように停止させることにある。従来のスロットマシンにあっては、入賞となった場合には、入賞の組合せを示す絵柄の一端に設けたランプ30を点灯または点滅させることによってプレーヤーに入賞した旨を表示していた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかし、上記した従来のスロットマシンでは、ランプ30の点灯または点滅によって表される入賞の表示は分かりづらい、といった問題点があった。そこで、請求項1に記載した発明は、上記した従来の技術の有する問題点に鑑みてなされたものである。その目的とするところは、入賞の組合せに該当する絵柄をプレーヤーに分かりやすく表示できるようなスロットマシンの表示装置を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】請求項1記載のスロットマシンの表示装置は、複数の回転リールを有してなるスロットマシンにおける入賞を表示する装置であつて、液

10

2

晶シャッターにて形成される表示窓と、その表示窓を透明とするか不透明とするかの制御を行わせるための制御部とかなり、表示窓は回転リールの前方に位置し、その表示窓に各回転リールの絵柄が見えるように形成されており、制御部は、液晶シャッターたる表示窓を透明とするか不透明とするかについて回転リールの各絵柄毎に制御できるよう形成され、且つ 入賞の組合せの絵柄に対応する表示窓の区分のみを透明とすることを制御可能としたこと、を特徴とする。

20

【0006】

【作用】以下、本発明の作用について説明する。プレーヤーがスロットマシンを操作して、ゲームをスタートさせる。ゲーム開始時には、制御部が全ての表示窓を透明とするよう制御し、表示窓はすべて透明となり、表示窓からは各回転リールの全ての絵柄が見える。プレーヤーがスロットマシンを操作して、回転リールの絵柄を停止させ、ゲームを終了させる。ゲーム終了時に入賞の絵柄の組合せがある場合には、制御部が入賞の組合せに無関係な絵柄に対応する表示窓を不透明にする。すると、表示窓からは、入賞の組合せとなつた絵柄のみが見えるので、プレーヤーは入賞の確認を素早く行える。

20

【0007】

【実施例】図1は、本発明の第1実施例を示すものである。図1Aは、ゲーム開始時の表示装置の様子を示す図であり、 図1Bは、ゲーム終了時に中央のラインにて入賞の組合せとなつた場合の表示装置の様子を示す図である。

30

【0008】まず、本実施例の構成について説明する。本実施例に係るスロットマシンの表示装置は、液晶シャッターにて形成される表示窓10と、その液晶シャッターを透明とするか不透明とするかの制御を行わせるための図示を省略した制御部とかなり。表示窓10は回転リールの前方に位置し、その表示窓10には各回転リールの絵柄が3個ずつ、即ち9個の絵柄が見えるように形成されている。制御部は、液晶シャッターたる表示窓10を透明とするか不透明とするかについて各回転リールの各絵柄毎に制御できるよう、且つ 入賞の組合せの絵柄に対応する部分のみを透明とするよう制御できるよう形成される。即ち、制御部は、表示窓10の9箇所を個別に制御できるものである。ゲーム開始時には、制御部は、表示窓10の全ての部分を透明とするよう制御する。ゲーム終了時に入賞の絵柄の組合せがある場合には、制御部は、入賞の組合せに無関係な絵柄に対応する表示窓10の部分を不透明にするよう制御する。

40

【0009】以下、本実施例の作用について説明する。プレーヤーがスロットマシンを操作して、ゲームをスタートさせる。ゲーム開始時には、制御部が表示窓10の全ての部分を透明とするよう制御するので、表示窓10はすべて透明となり表示窓10からは回転リールの絵柄が9個見えることとなる。プレーヤーがスロットマシン

50

3

を操作して、回転リールの絵柄を停止させ、ゲームを終了させる。ゲーム終了時に入賞の絵柄の組合せがある場合には、制御部が入賞の組合せに無関係な絵柄に対応する表示窓10の部分を不透明にする。すると、表示窓10からは、入賞の組合せとなった絵柄のみが見えるので、プレーヤーは入賞の確認を素早く行える。

【0010】以下、本実施例の効果について説明する。本実施例によれば、表示窓10には、入賞となった場合には、入賞の組合せとなった絵柄のみが見えるので、入賞の組合せに該当する絵柄をプレーヤーに分かりやすく表示できるようなスロットマシンの表示装置を提供することができた、という効果がある。また、表示窓10を形成する液晶シャッターは、ランプ等に比べて消費電力がきわめて小さいので、ランニングコストの低減を図ることができる、という効果もある。

【0011】以下、本実施例のバリエーションについて説明する。前記した実施例のスロットマシンの表示装置にあっては特に説明しなかったが、表示窓10を形成する液晶シャッターを、回転リールの停止した絵柄に対応させた数（前記した実施例でいえば $3 \times 3 = 9$ 個）だけ設け、制御部はそれらの液晶シャッターを個別に制御するものとして形成することもできる。また、前記した実施例のスロットマシンの表示装置にあっては特に説明しなかったが、従来から入賞を表示するために用いられてきたランプ等を併せて備え、そのランプ等によっても入賞を表示できることとすれば、表示窓10と併せて相乗効果を得ることができる。更に、前記した実施例のスロ

10

4

ットマシンの表示装置にあっては特に説明しなかったが、入賞がなかった場合に表示窓10の全てを不透明にするような制御をすることとしてもよい。このように形成すれば、プレーヤーには入賞がなかった旨を素早く伝達することができる。一方、このように形成すると、入賞がなかった場合には全ての絵柄が見えなくなってしまい、プレーヤーに不安感を与えるということも考えられるので、表示窓10の全てを不透明にするのは、一瞬の間だけとするのが有効である。

10 【0012】

【発明の効果】本発明は、以上のように構成されているので、以下に記載されるような効果を奏する。即ち、請求項1記載のスロットマシンの表示装置によれば、入賞の組合せに該当する絵柄をプレーヤーに分かりやすく表示できるようなスロットマシンの表示装置を提供することができる。

20 【図面の簡単な説明】

【図1】図1は、本発明の第1実施例を示すものである。図1Aは、ゲーム開始時の表示装置の様子を示す図であり、図1Bは、ゲーム終了時に中央のラインにて入賞の組合せとなった場合の表示装置の様子を示す図である。

【図2】図2は、スロットマシンの正面図である。

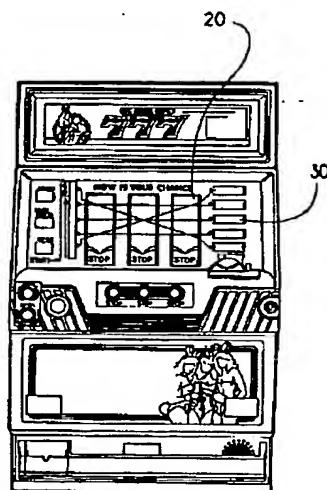
【符号の説明】

10 表示窓

20 表示窓

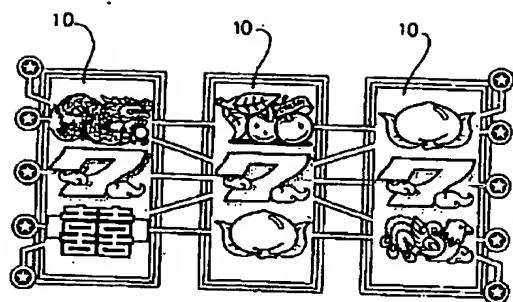
30 ランプ

【図2】



【図1】

(A)



(B)

